

Por qué el trabajo de los cazadores-recolectores es un juego

Peter Gray

La palabra *trabajo* [work] tiene dos significados. Puede hacer referencia a cualquier actividad desagradable, o a cualquier actividad productiva o útil más allá de si es placentera o desahogada. El primero de estos dos significados es lo opuesto al *juego* [play]; el segundo no lo es. Considero que utilizamos la misma palabra para ambos significados porque en la historia de nuestra cultura estas dos definiciones, con frecuencia, se han solapado. La actividad productiva llevada a cabo por aquellos esclavos, sirvientes y asalariados que no tienen capacidad de elección sobre qué están haciendo es también considerada trabajo en ambos sentidos de la palabra.

Para mantener la diferencia entre ambos conceptos, de modo que podamos pensar sobre ellos de manera independiente, vamos a usar el término *trabajo* [toil] para el primer significado (actividad desagradable) y *labor* [work] para el segundo.¹ Con esta terminología, «trabajo» es lo opuesto a jugar, pero «labor» no. Labor puede ser trabajo, juego o puede estar en cualquier lugar del espectro entre ambas.

En mi ensayo *El juego nos hace humanos IV: cuando laborar es jugar*² describo las características de laborar, y las actitudes alrededor de ello, que permiten a muchas personas en la sociedad actual experimentar su labor como un juego. A continuación pretendo expandir estas ideas describiendo las maneras de los cazadores-recolectores de sustentarse sin trabajar.

Como anoté en el ensayo introductorio, toda esta serie de *El Juego Nos Hace Humanos*³ fue inspirada a raíz de mi inmersión en la lectura de investigaciones sobre las sociedades de bandas cazadoras-recolectoras. Dondequiera que hayan sido estudiadas —en aisladas partes de África, Asia, Suramérica, Australia, y en cualquier otro lugar— tales sociedades han sido encontradas extremadamente juguetonas. A sabiendas de que actualmente tales sociedades están mayoritariamente destruidas, o en transición hacia algo muy diferente, utilizo el *tiempo presente* (a veces llamado «presente antropológico»)⁴ para describirlas, como restos de ellas que todavía existen. En pasados ensayos he mostrado cómo niños cazadores-recolectores se educan ellos mismos mediante el juego; cómo los

¹NdT: En aras de una mayor comprensión del texto, cabe mencionar que la palabra *toil* no tiene una traducción concreta sino general: *trabajo*. Esto no supondría problema alguno, no obstante, el texto refleja una segunda connotación para nuestro término paraguas: *work*. Por ello, hemos decidido traducir *toil* como *trabajo* y *work* como *labor*. La lectora comprenderá en el ritmo de la lectura la importancia de esta diferencia lingüística.

²<https://www.psychologytoday.com/us/blog/freedom-learn/200906/play-makes-us-human-iv-when-work-is-play>

³<https://www.psychologytoday.com/us/blog/freedom-learn/200906/play-makes-us-human-i-outline-ludic-theory-human-nature>

⁴NdT: El concepto *presente antropológico* es una terminología utilizada frecuentemente por investigadores etnográficos. Su uso acarrea connotaciones problemáticas colonialistas tratadas y discutidas por varios pensadores, entre ellos Josep R. Llobera en su libro *La Identidad de la Antropología* en el que dedica un capítulo completo a esta concepción.

cazadores-recolectores usan el juego y el humor para mantener un sistema social y económico fundado sobre los principios del compartir, la cooperación, la autonomía individual y la igualdad; y cómo lo lúdico atraviesa las prácticas y creencias religiosas de cazadores-recolectores de modo que apoyan su enfoque igualitario de la vida.

En general, los cazadores-recolectores no tienen un concepto de trabajo. Cuando estos tienen tal concepto, aparentemente deriva de su contacto con forasteros. Es posible que para referirse a la labor de sus vecinos granjeros, mineros, o constructores de carreteras aprendan una palabra para «trabajo», pero no lo aplican a sus propias labores. Sus labores son simplemente una extensión del juego de los niños. Los niños juegan a cazar, recolectar, construir cabañas, hacer herramientas, preparar comidas, defenderse de predadores, dar a luz, cuidar de otros niños, curar, negociar, y así sucesivamente; y gradualmente, así como sus habilidades para el juego se incrementan, las actividades se convierten en productivas. El juego se convierte en labor, pero no deja de ser un juego. Puede incluso convertirse en algo más divertido que antes, porque la cualidad productiva ayuda a toda la banda y es valorada por todos.

Mi lectura sobre la vida en numerosas culturas de diferentes cazadores-recolectores me ha llevado a concluir que su labor es jugar por cuatro razones principales: es variada y requiere mucha habilidad e inteligencia; no hay gran cantidad de ella; es realizada en un contexto social, con amigos; es, por cualquier persona y en cualquier momento dado, opcional. Permítanme que desarrolle estos puntos, uno por uno.⁵

LAS LABORES DE LOS CAZADORES-RECOLECTORES SON DIVERTIDAS PORQUE SON VARIADAS Y REQUIEREN DE MUCHA HABILIDAD, CONOCIMIENTO E INTELIGENCIA

Salvo por la distinción general entre hombres como cazadores y mujeres como las principales recolectoras (una distinción que se mantiene para la mayoría, pero no incluye a la mayoría de sociedades cazadoras-recolectoras), los cazadores-recolectores no se especializan. Todos están involucrados en la mayoría de las actividades económicas de la sociedad. Más aún, la mayoría de estas actividades requieren de gran habilidad, conocimiento y capacidad de toma de decisiones.

Los antropólogos se han maravillado ante la enorme habilidad e inteligencia mostrada por los cazadores-recolectores en sus partidas de caza. Las herramientas de caza —tales como

⁵La información expuesta en este párrafo puede encontrarse en mi artículo «Play as the foundation for hunter-gatherer social existence», *American Journal of Play*, 1, 476-522, 2009. Aquí he utilizado el mismo vocabulario que en el artículo citado.

<https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/1-4-article-hunter-gatherer-social-existence.pdf>

arcos y flechas, cerbatanas y dardos, lanzas o redes— deben ser hechas a la perfección; y la habilidad para usarlas de manera efectiva debe ser desarrollada a través de años de juego con ellas. Los cazadores deben también aprender los hábitos de quizá unas doscientas o trescientas especies diferentes de mamíferos y pájaros que cazan, hábitos que los niños aprenden en parte imitando a los animales de su alrededor a través de juegos. Aprenden a identificar cada animal por sus sonidos y huellas así como por su vista.

Un libro ha sido escrito con la tesis de que el juego del rastreo marca el origen de lo que hoy llamamos ciencia.⁶ Los cazadores usan las marcas que ven en la arena, el barro, o el follaje como pistas, combinado con el conocimiento acumulado de experiencias pasadas, para desarrollar y probar hipótesis sobre tales cosas como el peso, el sexo, la condición física, la velocidad de movimiento, y el tiempo que hace que pasó por ahí el animal que están rastreando. Al describir las habilidades de rastreo de los cazadores-recolectores Ju/'hoansi del desierto Kalahari de África, Alf Wannenburg escribió: «todo es señalado, considerado, y discutido. La torcedura de una brizna de hierba, la dirección del tirón que rompió una ramita a partir de un arbusto, la profundidad, el tamaño, la forma y la disposición de las huellas en sí mismas, revelan información sobre la condición del animal, la dirección en la que se mueve, la velocidad de viaje y cuáles serán sus movimientos futuros.»⁷

La recolección de productos alimentarios vegetales requiere de un gran conocimiento y habilidad. Los cazadores recolectores deben saber cuáles de las incontables variedades de raíces, tubérculos, nueces, semillas, frutas y verduras de su zona son comestibles y nutritivas, cuándo y dónde encontrarlas, cómo extraerlas (en el caso de las raíces y los tubérculos), cómo extraer las porciones comestibles de manera eficiente (en el caso de granos, nueces y ciertas fibras vegetales) y, en algunos casos, cómo procesarlas para hacerlas comestibles o más nutritivas de lo que serían de otra manera. Estas capacidades incluyen habilidades físicas, perfeccionadas por años de práctica, así como la capacidad de recordar, usar, añadir y modificar una enorme reserva de conocimiento cultural oralmente compartido.

En nuestra sociedad, también, la labor que es variada, que requiere mucha habilidad y conocimiento, y que implica mucha toma de decisiones, se disfruta mucho más y se considera más como un juego que la labor que es simplemente rutinaria. La línea de montaje es enemiga de la labor-lúdica. Afortunadamente, con los robots para hacer la labor de ensamblaje, los trabajos menos divertidos han quedado atrás y estamos avanzando hacia un mundo en el que la mayor parte del trabajo, una vez más, tiene el potencial de ser un juego.

⁶Louis Liebenberg, *The Art of Tracking: The Origin of Science* (1990)

⁷Alf Wannenburg, *The Bushmen* (1979), p 41

LA LABOR DE LOS CAZADORES-RECOLECTORES ES DIVERTIDA PORQUE NO HAY GRAN CANTIDAD DE ELLA

Los antropólogos a menudo han señalado que la labor de los cazadores-recolectores requiere de una profunda habilidad pero no de un intenso esfuerzo. Las investigaciones sugieren que la labor de los cazadores-recolectores en algunas partes era de un promedio de entre 20 y 40 horas semanales, dependiendo de aquello que consideremos labor. Más aún, ellos no laboraban acorde a un horario, lo hacían cuando era el momento oportuno para realizarla y cuando les apetecía. En la vida de los cazadores-recolectores hay mucho tiempo para actividades placenteras, que incluyen juegos de todo tipo, ceremonias religiosas divertidas, hacer y tocar instrumentos musicales, cantar, bailar, viajar a otras bandas para visitar a amigos y parientes, cotillear o simplemente descansar y relajarse. La vida del típico cazador-recolector se parece mucho a la tuya y a la mía cuando estamos de vacaciones en un campamento con amigos.

Es asombroso cuando lo piensas. Durante los 10,000 años desde el inicio de la agricultura y luego la industria, hemos desarrollado innumerables dispositivos que ahorran esfuerzo, pero no hemos reducido nuestro trabajo. Hoy en día, la mayoría de la gente pasa más tiempo trabajando que los cazadores-recolectores, y nuestras labores son, en promedio, menos lúdicas.

LA LABOR DE LOS CAZADORES-RECOLECTORES ES DIVERTIDA PORQUE ES REALIZADA EN UN CONTEXTO SOCIAL, CON AMIGOS

Somos una especie altamente social. Nos gusta estar con otras personas, especialmente con aquellos que conocemos bien; y nos gusta hacer lo que nuestros amigos hacen. Los cazadores-recolectores viven vidas muy sociales. Casi todas sus actividades son públicas. La mayoría de sus labores son realizadas cooperativamente, e incluso aquellas que son llevadas a cabo de manera individual son realizadas en términos sociales, con otros alrededor. Y —porque los cazadores-recolectores son personas con una alta movilidad, quienes se mueven a otro grupo si no les gusta la gente con la que conviven— sus bandas son grupos de verdadera amistad. En general, cualquier cosa que los humanos hacemos con amigos tiene un mayor espíritu de juego que aquello que hacemos solos o con colaboradores que no son realmente amigos.

Los hombres suelen cazar de formas que implican trabajo en equipo; y las mujeres suelen buscar comida en grupos. Respecto a esto último, Wannenburgh escribió sobre las bandas de Ju/'hoansi que estudió: «En nuestra experiencia, todas las expediciones de recolección fueron eventos alegres. Con el don [de Ju/'hoansi] de convertir las tareas en eventos sociales,

solían tener algo de la atmósfera de una excursión de picnic con niños».⁸ En una descripción de los medios por los cuales los Batek eligen tareas y forman grupos de trabajo cada día, Kirk Endicott escribió: «Pueden ser grupos completamente diferentes a los del día anterior, los Batek gustan de variedad tanto en su trabajo como en sus compañeros».⁹

LA LABOR DE LOS CAZADORES-RECOLECTORES ES DIVERTIDA PORQUE CUALQUIER PERSONA PUEDE ELEGIR CUÁNDO, CÓMO Y SI QUIERE HACERLA

He aquí el ingrediente más crucial del juego —la capacidad de elección. Por definición, el juego es opcional; no es un deber, sino algo que escogemos hacer. ¿Cómo mantienen los cazadores-recolectores la capacidad de elección respecto la labor que hacen?

Es evidente que, en última instancia, la labor de los cazadores-recolectores no es opcional. Puesto que conforman una banda, si quieren sobrevivir, deben cazar, recolectar, hacer herramientas, construir cabañas, etc. No obstante, para cualquier persona, en cualquier día, estas son mayormente opcionales. Tal y como mencioné en uno de los ensayos, todos los cazadores-recolectores mantienen una extraordinaria ética de la autonomía personal, en un grado que puede parecer radicalmente extremo para nuestros valores. Evitan decirse adrede cómo tienen que comportarse, sea en la labor o en cualquier otro contexto. Cada persona es su propio líder.

El día a día en un campamento de cazadores-recolectores es formar una partida de cazadores o recolectores, compuesta por aquellos que quieran cazar o recolectar. Tal partida decide colectivamente dónde dirigirán su marcha y cómo realizarán la tarea. Cualquiera que esté decepcionado por la decisión colectiva es libre de formar otro grupo, de cazar-recolectar a solas, de quedarse en el campamento el resto del día, o de hacer cualquier cosa siempre que no suponga una impertinencia para el resto. No hay castigo para quien se desvincule. Una persona que no haya ido de caza o recolecta recibirá por igual su porción del alimento que se haya traído. Con esta estrategia consiguen que nadie que esté a regañadientes y con una actitud penosa sea un lastre en las partidas de forrajeo. Gracias a esto, todos los miembros de la banda pueden experimentar la cacería y la recolecta como juego.

Sin importar cuando, cualquier miembro de la banda puede unirse a un grupo de forrajeo, visitar a sus amigos en otros campamentos, o quedarse en el suyo y relajarse, todo bajo la elección de lo que le apetezca hacer. Tal libertad permite la posibilidad de que ciertos individuos se suban a la chepa de quienes sí cazan o recolectan, todo y que esta evasión prolongada de la labor es muy rara de ver. Lo emocionante es ir a cazar o recolectar con el

⁸Wannenburgh, Bushmen, p 30

⁹Kirk Endicott, Batek Negrito Religion (1979), p 16

resto, mientras que quedarse en el campamento día sí y día también no es tan divertido. Es gracias a que la labor es opcional y autodirigida que esta puede mantenerse en el ámbito del juego. No me cabe la menor duda de que la necesidad percibida de obtener comida y de conseguir otras tareas esenciales influencia en la toma de decisiones de la gente, pero la capacidad de elección no domina día tras día, por lo que no se destruye la capacidad de jugar.

La agudeza de las sociedad de cazadores-recolectores reside, desde mi punto de vista, en sus habilidades de realizar las tareas requeridas a la vez que maximizan la experiencia personal de la libre elección de cada uno, algo esencial para el espíritu del juego. Logran hacerlo gracias a su extraordinaria disposición de compartir todo, eliminando cualquier vínculo inmediato entre la labor y la recepción de las necesidades de la vida. Incluso los cazadores y recolectores más laboriosos y competentes reciben la misma cantidad de comida traída al campamento que cualquier otro miembro de la banda.

¡Qué actitud tan distinta de la que tenemos! Para nosotros, alguien que labora menos que el resto y reciba la misma cantidad por igual roza lo inmoral. Esto se *debe a* que pensamos en la labor como trabajo. Si producir requiere trabajar, aquellos que trabajan deberán recibir de más. Si alguien es un vago y no trabaja, no deberían obtener los resultados del trabajo. Este es nuestro concepto de justicia, uno razonable. Pero, por ahora, ¿y si viéramos la labor como un juego? Algo que queremos hacer sólo porque es divertido. Con esta actitud, ¿por qué aquellos que reciben las mayores recompensas intrínsecas del juego —porque lo disfrutaban mucho, y son muy hábiles jugándolo, ergo participan más en él— deberían recibir las mayores recompensas extrínsecas del mismo?

Tanto los economistas como los psicólogos conductuales tienden a pensar en la vida como una cuestión de dar-y-recibir, de coste-y-beneficio, de esfuerzo-y-recompensa. Desde esta perspectiva, la labor es lo que hacemos para obtener un beneficio. Algo falla cuando alguien obtiene tal beneficio sin haber hecho la labor. Es habitual ver a los economistas y los psicólogos conductuales hablar de esto como si fuera la naturaleza de la esencia humana, pero se equivocan. Hasta donde sabemos, los cazadores-recolectores vivían como ahora —sin una concepción de recompensa por la labor hecha— durante cientos de miles de años antes del surgimiento de la agricultura. No concebían la vida en términos de coste y beneficio, sino que la contemplaban como una aventura lúdica. Aquello que hacen es por su diversión, compartiendo la recompensa con quienes conocían, sin tener en cuenta lo que hacía esa gente. Es debido a esta actitud que la gente, por voluntad propia y alegremente, hacen la labor de aquello que es necesario hacer, todo como parte del juego.

Una forma de contemplar todo esto es mediante el concepto de confianza. Los cazadores-recolectores simplemente confían en que, mientras la labor es juego y la gente sea tratada correctamente y realmente libre de tomar sus propias decisiones, la gran mayoría de la gente contribuirá con mucho gusto a la banda de la manera que les sea posible.

No estoy sugiriendo que podamos importar el enfoque de los cazadores-recolectores a nuestra cultura actual. Tengo la completa certeza de que no puede realizarse. No obstante, hay zonas en las que podemos hacer que la vida sea más divertida gracias a esta forma de reflexionar. Pensadlo. Cuando afronto mi labor con los demás como un juego le resto importancia al hecho de hacer más que el resto, por no tener más recompensas extrínsecas que ellos. Las recompensas del juego residen en el proceso de realización, no en el final.